Scheda per l'acceleratore della grafica Wildcat II 5110 di 3Dlabs, Inc Manuale

3Dlabs®, Inc.
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
408 - 530 - 4700
www.3dlabs.com

ATTENZIONE: Qualunque modifica apportata alla scheda per l'acceleratore della grafica di 3Dlabs, Inc. invalida automaticamente qualunque garanzia.

Avvertenza FCC: Questo dispositivo è conforme alle specifiche per i dispositivi digitali di Classe B, secondo il comma 15 delle regole del Comitato FCC. Queste specifiche offrono un certo livello di protezione contro interferenze dannose dei dispositivi che operano in ambienti commerciali. Questo dispositivo genera, usa ed irradia energie a radiofrequenza e, se non è installato ed utilizzato rispetto alle istruzioni contenute nel manuale d'uso, potrà interferire con le comunicazioni radio. Se si notano delle interferenze con le comunicazioni audiovisive, rilevabili con l'attivazione del dispositivo, correggerle seguendo le seguenti disposizioni.

1. Riorientare o spostare l'antenna ricevente.
2. Aumentare lo spazio di separazione tra il dispositivo e l'apparato ricevente.
3. Collegare il dispositivo su un circuito diverso da quello a cui è collegato l'apparato ricevente.
4. Per ulteriori informazioni, contattare 3Dlabs o un tecnico specializzato per apparati radiotelevisivi.

I requisiti del comitato FCC richidono l'uso di un cavetto protetto per collegarsi ad altri dispositivi. Ciò è conforme con le specifiche del comma 15 delle regole del Comitato FCC. Le operazioni devono rispettare i seguenti canoni: 1) il dispositivo non potrà causare delle emissioni pericolose, e 2) deve ricevere qualunque altra emissione, incluse quelle che potranno causare risultati inattesi.

Questo apparato digitale non supera i limiti della Class B per l'emissione di frequenze radio stabiliti dalle norme sulle interferenze radio del Canadian Department of Communications. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigencies du Règlement sur le materiél brouilleur du Canada.

In nessun caso 3Dlabs Inc implica che l'uso dei propri prodotti come descritto in questo manuale non possa infringere degli altri diritti registrati, già esistenti o concessi in futuro, nè si nel implica nel documento l'assegnazione di licenze per la creazione, uso o vendita dei dispositivi o del software rispetto a tale descrizione.

Le informazioni menzionate in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso

P/N DH002000

SOMMARIO

Capitolo 1– Introduzione

Benvenuti in 3Dlabs!

Grazie per aver selezionato la Scheda di accelerazione della grafica Wildcat® II 5110 di 3Dlabs®.

Questo Manuale fornisce delle informazioni inerenti all'installazione ed all'uso della Scheda di accelerazione della grafica Wildcat® II 5110. Assieme alla Guida si raccomanda l'uso della Guida in linea disponibile sugli schermi della Guida del software dei driver di 3Dlabs

Richieste di sistema

Utilizzare Microsoft Windows NT 4.0, Service Pack 5 (o superiore), oppure di Windows 2000 gia installati. Per meglio utilizzare le opzioni del doppio schermo, si divrà disporre di Windows 2000 già installato.

- Pentium II® o superiore
- Microsoft® Windows® NT 4.0, Service Pack 5 (o superiore) o Windows 2000
- Slot di espansione AGP Pro 50
- Uno slot aperto PCI adiacente allo slot AGP Pro 50
- Un minimo di 32 MB DRAM (64 MB raccomandato)
- Dispositivo di visualizzazione digitale compatibile (DVI) o un monitor standard di settore a frequenza multipla (VGA).
- 3MB di spazio libero sull'unità principale per il driver della scheda

Nota: Se la scheda Scheda di accelerazione della grafica Wildcat® II 5110 fa già parte di un computer, la configurazione è già impostata alla consegna, assieme ai driver per lo schermo. Non si richiedono delle altre modifiche. Inoltre, i driver per lo schermo sono installati alla consegna e sono pronti all'uso. Non si richiede nessun altra configurazione o installazione eccetto con l'acquisto di un kit per il cliente o se si deve reinstallare la scheda per lo schermo. Salvare i dispositivi di consegna dei driver se si richiede in seguito di reinstallarli.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione in linea o stampata fornita con il sistema operativo.

Caratteristiche principali

Interfaccia della scheda	Scheda AGP Pro 50 progettata per sistemi con uno slot AGP Pro da 110-watt. NOTA: LA SCHEDA WILDCAT II 5110 NON PUÒ ESSERE COLLEGATA IN UNO SLOT STANDARD AGP.
Memoria dello schermo	Frame buffer: 64 MB Buffer di finitura: 64 MB DirectBurst: 16 MB
Controllore della grafica	Tecnologia chipset Wildcat ad alta velocità con supporto per la doppia visualizzazione.
RAMDAC	300 MHz
Supporto Plug-and-Play per lo schermo	Si
Acceleratore 3D API	OpenGL
Massima risoluzione; rapporti alt/larg; tassi di aggiornamento	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz NOTA: I TASSI DI AGGIORNAMENTO, LA RISOLUZIONE DELLO SCHERMO, I RAPPORTI ALT/LARG E L'INTENSITÀ DEI COLORI DIPENDERANNO DAL TIPO DI SCHERMO UTILIZZATO E DALLA SELEZIONE DELLA FUNZIONE MULTISAMPLING O SE SI USA UNO SCHERMO SINGOLO O DUE SCHERMI. Fare riferimento all'*Appendice A, Specifiche per l'uso* per l'elenco delle soluzioni supportate e per i tassi di aggiornamento utilizzabili. PER UTILIZZARE UNA RISOLUZIONE SPECIFICA, LA SCHEDA E LO SCHERMO DOVRANNO SUPPORTARLA. PER ULTERIORI INFORMAZIONI INERENTI ALLE RISOLUZIONI SUPPORTATE, FARE RIFERIMENTO ALLA DOCUMENTAZIONE FORNITA ALLA CONSEGNA CON LO SCHERMO.
Supporto Power Management	Display Power Management Signaling (DPMS) Advanced Configuration and Power Interface (ACPI)
Accelerazione della geometria	• Trasformazione della matrice della vista di modello delle coordinate per i vertici e per le normali • Trasformazioni viewport e di prospettiva • Trasformazione della matrice di finitura superficiale delle coordinate di finitura • Archiviazione dell'elenco di visualizzazione locale e dell'elaborazione • Calcolo totale delle luci (sino a 24 luci) • Ritaglio delle viste di volume • Un massimo di sei piani di ritaglio definiti dall'utente • Elaborazione delle immagini

Caratteristiche principali, cont.	
Normali operazioni 2D	• Profondità colori a 16- e 32-bit (565, 8888) • Riempimenti a motivo e solidi • Vettori (compatibile Diamond Rule) • Sposta blocco (schermo a schermo) • Ottieni blocco (schermo a-sistema) • Inserisci blocco (sistema-a schermo) • Scalatura a doppia linea
Operazioni OpenGL (Confornità 1.2)	• Supporto immagini per i formati multipli, gli ingrandimenti, scala a due linee, matrice del colore, e tabelle del colore • Operazioni di accumulo dell'hardware • Appannamento: lineare, per esponente, per esponente^2, e definito dall'utente • Punti Antialias, vettori, e poligoni • Punti (2D, larghezza 3D) • Vettori (linee 2D e 3D, strisce lineari; larghe, battute) • Poligoni (triangoli, strisce triangolari, quadrangoli, strisce quadrangolari, poligoni, modalità poligono punto/linea) • Mappaggio della finitura: punto, a due linee, a tre linee, e multipli formati interni • Buffer di profondità a 24- e 32-bit • Operazioni Alfa • Taglio a forbice • Dithering • Azzeramenti rapidi della finestra • Ritagli delle finestre • Doppio buffer per le modalità rapide della finestra • Masking • Frame-sequenziale e supporto stereo interlacciato • Trasformazioni delle matrici • Operazioni di stampinatura • Insieme ricco di operazioni di blending

Caratteristiche principali, cont.	

Supporto delle estensioni OpenGL (Conformità 1.2)	• Estensioni per le immagini:
	  • Buffer dei pixel
	  • Tabella dei colori
	  • Matrice dei colori
	  • Spira
	• Estensione di collegamento:
	  • Colore
	  • Min/Mass
	  • A funzioni separate
	  • Sottrai
	• Estensioni di appannamento:
	  • Funzione di appannamento
	  • Offset di appannamento
	• Scelta di occlusione
	• Estensioni di finitura:
	  • finiture 3D: di bordo, confine, e clamp LOD
	  • Generazione mipmap
	• Estensioni dello schermo:
	  • Interlacciato
	  • Interlacciato di lettura
	  • 422 pixel
	• Estensioni di controllo swap:
	  • Controllo swap
	  • Bloccaggio swap frame
	  • Uso swap
	• Tabella dei colori di finitura
	• Finitura pixel e finitura 3D
	• Pbuffer
	• Buffer di immagine
	• Gamma
	• Operazione wrap di stampigliatura
	• Speculare saparato
	• Post-finitura speculare

Caratteristiche principali, cont.	

Altre caratteristiche	• Anti-alias SuperScene multicampionato a scena completa:
	  • Campione del punto con sedici esempi
	  • Tremolio con campione di locazione
	  • Allocazione dinamica dei campioni
	  • Ritiro dinamico dei campioni
	• Due tabelle di consultazione per lo schermo
	• Otto piani di stampigliatura
	• Otto piani sovrapposti a doppio buffer
	• Z buffer a 32-bit Z
	• Alte prestazioni DACs che guidano direttamente i dispositivi di visualizzazione
	• Canale dei dati di visualizzazione DDC2B standard
	• Visualizzatori virtuali e occhiali virtuali (si richiedono; fotogrammi sequenziali e stereo interlacciato)
	• Memoria di finitura locale con elaborazione della finitura interpolata mipmap a tre linee completa
	• Supporto di visualizzazione a schermo digitale Digital Video Interface (DVI)-I
	• Supporto Direct Draw (frame buffer a mappaggio diretto)
	• Supporto Big and Little Endian
	• Modalità di finitura Globale e locale
	• Finiture per ogni schermo

CAPITOLO 2 – IMPOSTAZIONE

Preliminari per l'installazione

Nota: Se la la Scheda di accelerazione della grafica Wildcat® II 5110 fa già parte del computer, la configurazione è già impostata alla consegna, assieme ai driver per lo schermo. Configurare la scheda Wildcat solo nei casi in cui la si è acquistata separatamente o si richiede di reinstallarla.

Prima dell'installazione

1. Salvare i documenti correntemente aperti e chiudere le applicazioni. Creare una copia dei file di sistema prima di installare qualunque componente hardware o software.
2. Tener pronto un giravite a testa quadra.
3. Disattivare l'alimentazione al computer.

Importante: Rimuovere il cavetto di alimentazione dal sistema ed attendere per 15-30 secondi in modo da dissipare la corrente ausiliaria accumulata. Alcuni componenti aggiunti al sistema potranno essere danneggiati se non si rimuovono le prese di alimentazione durante le procedure di installazione.

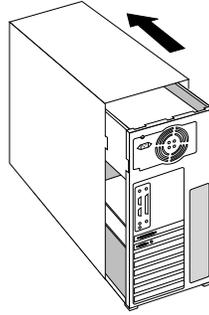
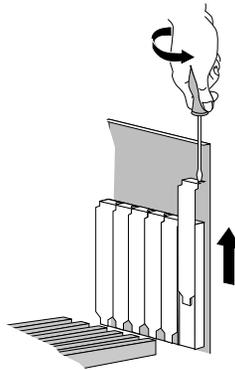
4. Utilizzare qualunque tipo di precauzione per evitare gli accumuli elettrostatici che si rivelano altamente dannosi per i componenti. Se un polsino per la messa a terra è incluso nel pacchetto di consegna, utilizzarlo durante l'installazione dell'hardware. Utilizzare un'area di lavoro esente da accumuli elettrostatici (per esempio, svolgere le operazioni su un pavimento a piastrelle piuttosto che su uno fornito di tappeti).
   - Prima della scheda, toccare il telaio del computer per scaricare i residui di corrente elettrostatica.
   - Evitare l'uso di vestiti di lana o sintetici.
   - Utilizzare un'area di lavoro con una percentuale di umidità minima del 50% .
   - Conservare la scheda nell'involucro di protezione anti-statica sino al momento dell'installazione.
   - Toccare la scheda il meno possibile, sollevandola per i bordi.

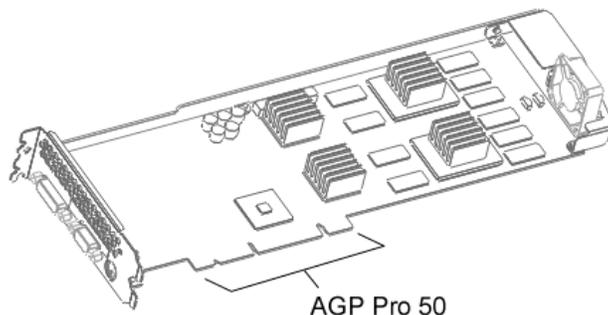
Nota: Registrare la nuova scheda utilizzando le opzioni descritte sulla pagina 16.

Installazione della scheda Wildcat II 5110

1. Fare riferimento alla documentazione fornita alla consegna con il computer per istruzioni inerenti all'apertura o alla chiusura del telaio del computer, per l'identificazione degli slot di espansione AGP Pro e PCI, e per l'aggiunta delle schede di espansione.
2. Consultare la manualistica del sistema in uso per identificare gli slot di installazione della scheda. La scheda Wildcat II 5110 include una scheda di alimentazione elettrica adiacente (collegata). Lo slot PCI adiacente deve essere lasciato libero per scopi di raffreddamento.
3. Distattivare l'alimentazione elettrica del computer e del monitor, quindi scollegare i cavetti del computer (fare riferimento alla sezione *Prima di iniziare l'installazione*).

   Nota: Se si sostituisce la scheda grafica, disinstallare per prima il software del driver prima di disattivare il sistema e rimuovere la scheda vecchia. Per ulteriori informazioni sulla disinstallazione del driver, fare riferimanto alla sezione *Installazione del software del driver* in questo capitolo.

4. Rimuovere il coperchio del sistema per accedere agli slot di installazione della scheda Wildcat II 5110. Se non si è già rimossa la scheda grafica(e) esistente, rimuoverla adesso.

5. Se necessario, rimuovere con il giravite a testa quadra i pannelli di copertura in cui si vorrà installare la scheda Wildcat II 5110.

6. Se il polsino di scarico a terra è stato fornito alla consegna, inserirlo sul polso e collegare l'altra estremità ad un elemento di metallo non pitturato dello telaio del computer.
7. Rimuovere la scheda Wildcat II 5110 dall'involucro di protezione anti-statica. Annotare il numero di serie per la registrazione del prodotto da svolgere in seguito. Il numero è localizzato su un'etichetta della scheda ed appare come segue:

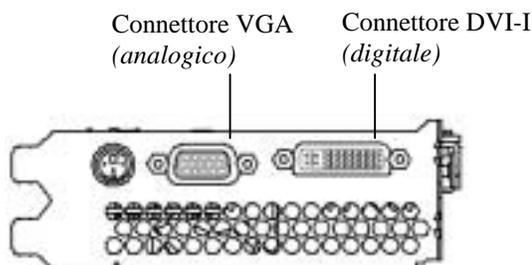
8. Posizionare la scheda nello slot adatto e fissarla saldamente. Fare riferimento alla documentazione allegata per istruzioni inerenti al fissaggio della scheda al telaio. Le schede ed i collegamenti non correttamente inseriti possono causare dei problemi operativi e delle scariche elettrostatiche.

9. Rimuovere il posino anti statica e reinserire il telaio di copertura sul sistema.
10. Ricollegare il cavo di alimentazione.

Se si sta aggiornando la scheda della grafica sul proprio sistema

Nota: Queste istruzioni appariranno diverse da quelle normalmente utilizzate per aggiornare la scheda grafica o altri dispositivi; si sono comunque rivelate il metodo migliore di installazione del nuovo hardware e software.

1. Disinstallare i driver per la scheda grafica vecchia. Per ulteriori informazioni inerenti, fare riferimento alla documentazione inerente alla disinstallazione della vecchia scheda grafica.
2. Rimuovere la scheda grafica dal sistema in uso. Per installare la nuova *Scheda dell'acceleratore della grafica Wildcat 5110*, fare riferimento alla sezione inerente all'installazione dell'hardware..
3. Per installare il software per il driver della scheda Wildcat II 5110 fare riferimento a *Installazione del software del driver* in questo capitolo.

Collegare lo schermo

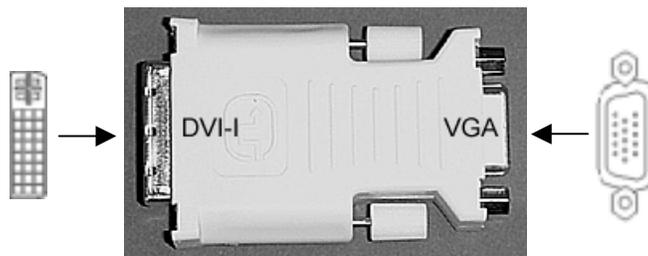
La scheda Wildcat II 5110 supporta le comnnessioni per uno schermo VGA monitor, un pannello digitale piatto, o due schermi VGA (uno dei due utilizza il connettore DVI-I). La scheda Wildcat II 5110 dispone di un connettore DVI-I e di uno di tipo VGA.

Connessione dello schermo VGA

1. Accertarsi che il cavetto di alimentazione del computer sia scollegato.
2. Connettere il cavetto dello schermo della workstation al connettore a 15 piedini D-Sub sulla scheda grafica Wildcat II 5110.
3. Attivare la corrente elettrica per la workstation. Se l'indicatore visivo non è attivo o la sequenza di avvio non appare sullo schermo, passare al Capitolo 4, *Ricerca di problemi*.

Connessione di due schermi VGA

Nota: Per collegare più di uno schermo VGA alla scheda Wildcat II 5110, utilizzare un adattatore DVI-Analogico per collegare il connettore DVI-I.

Lo schermo secondario potrà anche essere di tipo analogico piatto.

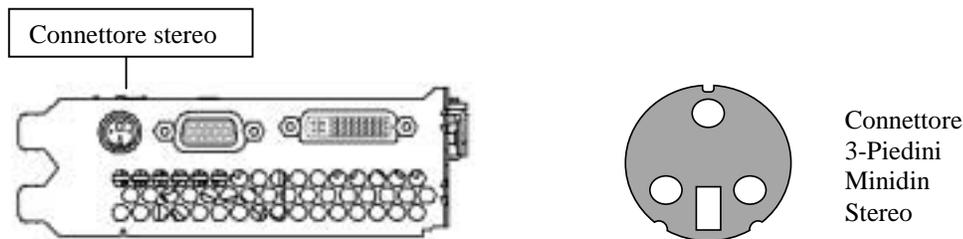
1. Accertarsi che il cavetto di alimentazione del computer sia scollegato.
2. Seguire le istruzioni elencate nella sezione *Connessione di uno schermo VGA* per collegare il primo schermo VGA.
3. Collegare il secondo connettore VGA a 15 piedini al termine VGA (vedi sotto) dell'adattatore DVI analogico.
4. Collegare l'estremo DVI-I dell'adattatore alla porta DVI-I sulla scheda Wildcat II 5110.
5. Attivare la corrente elettrica per la workstation. Se l'indicatore visivo non è attivo o la sequenza di avvio non appare sullo schermo, passare al Capitolo 4, *Ricerca di problemi*.

Connessione di uno schermo digitale piatto

Nota: La schedaWildcat II 5110 supporta un pannello digitale piatto grazie ad un connettore DVI-I (con le funzionalità DVI-D).

1. Accertarsi che il cavetto di alimentazione del computer sia scollegato.
2. Collegare il cavetto della workstation al connettore DVI-I sulla scheda Wildcat II 5110.
3. Attivare la corrente elettrica per la workstation. Se l'indicatore visivo non è attivo o la sequenza di avvio non appare sullo schermo, passare al Capitolo 4, *Ricerca di problemi*.

Collegamento di un dispositivo stereoscopico

Scollegare l'alimentazione elettrica e collegare l'hardware stereo al connettore rotondo dello stereo sulla scheda. Per informazioni inerenti all'uso della visualizzazione stereoscopica, fare riferimento alle informazioni fornite con l'hardware stereoscopico. Collegare ed avviare il sistema in uso, assieme alle periferiche, ed entrare nel sistema operativo.

Nota: Per configurare l'impostazione stereoscopica, fare riferimento al Capitolo 3 *Uso della scheda dello schermo*.

Installazione del software del driver

Se la scheda Wildcat 5110 è stata ordinata come parte di un sistema preconfigurato, i driver saranno già installati alla consegna. Questa sezione è applicabile solo se si è acquistata la scheda Wildcat II 5110 come aggiornamento, se si installa di nuovo il driver, o si aggiorna il sistema operativo a Windows 2000.

La sezione descrive due metodi di installazione per il sistema Windows supportato.

Verifica preliminare del computer

Prima di installare il software per il driver Wildcat II 5110, accertarsi che la workstation sia fornita di:

- Microsoft Windows NT Workstation 4.0 con il Service Pack 5 (o superiore) o Microsoft Windows 2000
- 3MB di spazio libero sul disco fisso

Importante: Si deve disporre dei driver corretti per Windows NT 4.0 o Windows 2000. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al file readme.txt posto nel dischetto o nel CD di consegna. Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e degli applicativi, fare riferimento alla documentazione ed alla Guida in linea di Windows NT o di Windows 2000. Se si rimuove e si installa di nuovo il driver Wildcat II 5110, fare riferimento al *Capitolo 4 – Installare di nuovo il driver dello schermo*.

Rimuovere un driver in Windows NT

1. Avviare Windows NT. Utilizzare un conto di Amministratore.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. Sul dialogo della scheda Installa/Disinstalla del dialogo Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su SI e seguire i messaggi successivi. Riavviare il sistema prima di installare il nuovo driver Wildcat II 5110.

Installare il driver per Wildcat II 5110 in Windows NT driver

1. Avviare Windows NT. Entrare con i privilegi Amministrativi.
2. Posizionare il dispositivo di consegna nell'unità.
3. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo /Visualizzazione e fare clic sulla scheda Impostazione.
4. Fare clic su Tipo di schermo, fare clic su Cambia.
5. Sul dialogo Cambia schermo, fare clic su Disco driver.
6. Nella casella di dialogo Installa dal disco, digitare la directory del dischetto/CD di consegna.
7. Sul dialogo Cambia schermo, verificare che il driver Wildcat 5110 sia evidenziato, quindi fare clic su OK.
8. Fare clic su SI se si richiede di installare un driver di terze parti. I file verranno copiati dal dischetto/CD di consegna.
9. Appena terminata la copia dei file, appare un messaggio che indica il termina dell'installazione. Fare clic su OK.
10. Fare clic su Chiudi per uscire dal dialogo.
11. Fare clic su Chiudi per uscire la Proprietà Schermo.
12. Appena appare il messaggio che richiede di avviare il sistema, rimuovere il dischetto o il CD e fare clic su Si. Fare clic su Si per riavviare la workstation.
13. Appena rientrato in ambiente NT, appare un messaggio che dichiara che il nuovo driver è installato e che si dovrà usare l'opzione Schermo sul Pannello di controllo per selezionare la risoluzione desiderata. Fare clic su OK.

Rimuovere un driver in Windows 2000

1. Avviare Windows 2000 e entrare nel sistema utilizzando con i privilegi amministrativi.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver dello schermo e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Si e seguire i messaggi successivi.
5. Fare clic su OK al termine della rimozione e riavviare il sistema in uso.

Installare il driver di Wildcat II 5110per Windows 2000

1. Dopo l'installazione della scheda Wildcat II 5110, avviare Windows 2000 utilizzando un conto con privilegi amministrativi. Appare l'Assistente per l'hardware
2. Fare clic su Avanti nell'Assistente Trovato nuovo hardware
3. Su Installa driver di periferica per l'hardware, fare clic su "Ricerca un driver adatto per il mio dispositivo (raccomandato)", e fare clic su Avanti.
4. Su Trovare i file del driver, accartarsi che la locazione giusta sia selezionata, e che il Dischetto 1 per il driver sia caricato nell'unità; quindi fare clic su Avanti. L'Assistente ricercherà i file di installazione del driver.
5. Su Risultati della ricerca dei file del driver, fare clic su Avanti per avviare l'installazione.
6. Inserire il Dischetto 2 appena appare la richiesta, e fare clic su Avanti per continuare con l'installazione.
7. Appena installato il driver, fare clic su Finisci per chiudere l'Assistente.

Importante: Windows 2000 riconosce le doppie pipeline come due dispositivi. L'Assitente Trovato nuovo hardware appare una seconda volta per chiudere l'installazione.

Ripetere i passi 3 -7 per completare l'installazione.

---

8. Appena appare un messaggio che richiede di avviare la workstation, rimuovere il dischetto e fare clic su Si per riavviare la workstation.

Driver Heidi per le applicazioni AutoDesk

Il driver dei dispositivi Wildcat II 5110 Heidi® fornisce le funzionalità multisampling dello schermo; la compatibilità di schermi con le applicazioni AutoDesk e e le funzioni di accelerazione hardware di Wildcat II 5110 con l'uso della tecnologia OpenGL. Per installare il driver Heidi ed attivare il multisampling dello schermo, fare riferimento al file Readme.txt collocato sul dischetto 3 del dispositivo di consegna del prodotto.

Verifica del driver predefinito dello schermo

In questa sezione si descrive come verificare il giusto caricamento del driver sulla workstation.

Verifica del driver dello schermo predefinito in Windows NT

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Schermo e fare clic sulla scheda Impostazioni.
2. Fare clic su Tipo di schermo, quindi verificare che Intense3D Wildcat 5110 sia elencato come Tipo di adattatore. Ciò indica che il driver istallato è quello adatto. Fare clic su Annulla per eliminare l'elenco.
3. Verifica della Versione per l'Avvio del sistema

Verifica del driver predefinito in Windows 2000

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Schermo e fare clic sulla scheda Impostazioni.
2. Verificare che due dispositivi siano elencati in Wildcat II 5110 al di sotto di Visualizzazione. Fare clic su Annulla per eliminare l'elenco.

   Nota: Se appare elencato solo un dispositivo, l'installazione non è completa. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Installazione del software del driver*.
3. Verifica della Versione per l'Avvio del sistema

Versione di avvio del sistema

Questa sezione descrive come verificare la versione giusta di avvio del sistema sulla workstation in uso.

Verificare la versione di avvio del sistema in Windows NT

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo
2. Fare clic sulla scheda Avvio/Arresto.
3. Verificare che la versione 4.0. di Windows NT Workstation appaia selezionata nell'elenco di Avvio. In caso contrario, selezionarla dall'elenco e fare clic su Applica.

   Nota: Non selezionare la versione VGA del sistema operativo. Lo schermo utilizza la modalità VGA se il driver della scheda Wildcat 5110 non è attivo.
4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Sistema.
5. Riavviare il sistema in uso per inserire le modifiche.

Verificare la versione di avvio del sistema in Windows 2000

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Sistema/Avanzato.
2. Fare clic su Avvio e Ripristino.
3. Sulla finestra di dialogo Avvio e Ripristino, verificare che "Microsoft Windows 2000 Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito, e fare clic su OK.
4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà sistema.

Verifica dell'immagine sullo schermo

1. Se la finestra di dialogo Proprietà dello schermo non è già aperta, dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Schermo e fare clic sulla scheda Impostazioni.
2. Vare clic su Verifica per testare la risoluzione dello schermo.
3. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

   Nota: Per definire le proprietà dello schermo, fare riferimento al Capitolo 3, *Uso della scheda*.

Registrazione della scheda dell’acceleratore della grafica di 3Dlabs

Con la registrazione della scheda si può usufruire di:

- Attivazione della garanzia
- Notifica degli aggiornamenti del software
- Qualifica per l'assistenza tecnica

Completare la scheda di registrazione e spedirla, oppure registrarsi in linea al termine dell'installazione del software e dell'hardware. (Per registrarsi in linea si deve disporre dell'accesso al web)

1. Aprire il browser.
2. Passare al sito http://www.3dlabs.com/products/register.asp
3. Riempire il modulo di registrazione che appare sullo schermo, e fare clic su Invia al termine delle operazioni.

CAPITOLO 3 – CONFIGURAZIONE DEL SOFTWARE

Il driver della scheda dell'acceleratore per la grafica Wildcat II 5110 di 3Dlabs

Il driver per il software Wildcat II 5110 di 3Dlabs consente di ottimizzare le relazioni di lavoro tra la scheda, il sistema e le applicazioni in uso.

Questo capitolo fornisce delle istruzioni per la configurazione della visualizzazione dello schermo e dei doppi schermi.

Configurazione della visualizzazione dello schermo

Appena installati i driver in Windows NT 4.0 o Windows 2000, la finestra di dialogo delle Proprietà schermo fornisce due altre schede: Configurazione Wildcat e Schermo Wildcat.

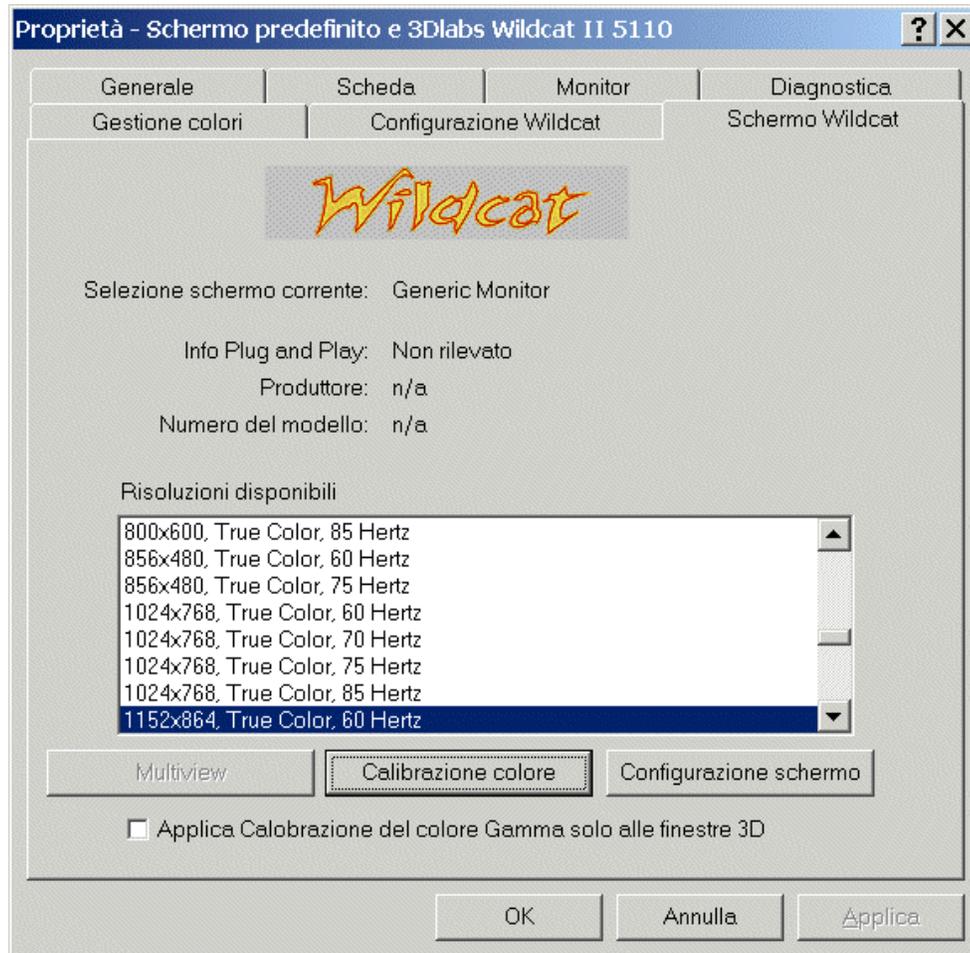
Uso della Scheda di configurazione Wildcat

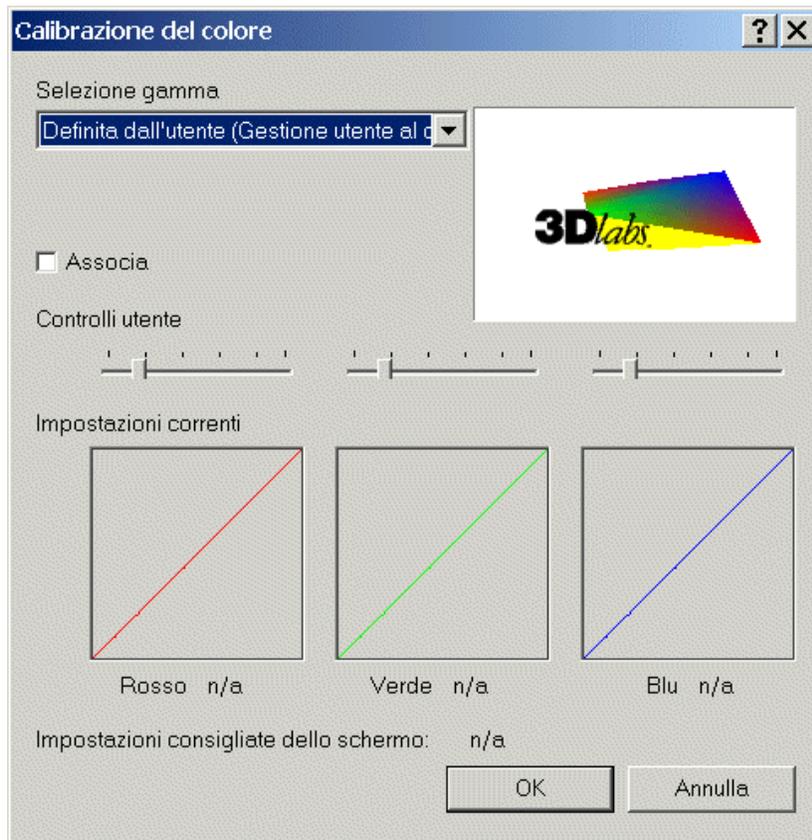
1. Accertarsi di essere in un ambiente non VGA di Windows NT 4.0 o di Windows 2000. Se necessario, fare riferimento alla manualistica del sistema operativo in uso.
2. Chiudere le altre applicazioni.
3. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo In Windows NT 4.0, fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. In Windows 2000 seguire lo stesso percorso. Fare clic sulla scheda Impostazioni, quindi su Avanzate.
4. Fare clic sulla scheda Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. Sulla scheda Configurazione Wildcat:

   - Fare clic su Informazioni hardware per visualizzare le impostazioni hardware.
   - Fare clic su Configurazione della vista per visualizzare le impostazioni dello schermo correnti.
   - Fare clic sull'Assistente della configurazione per attivare un'interfaccia che consente di modificare passo passo la corrente configurazione dello schermo per crearne una nuova. Sulla Creazione guidata per la configurazione della scheda Wildcat, fare clic su Avanti e seguire le istruzioni per creare la nuova configurazione, e modificare o eliminare quella esistente. per ulteriori informazioni, fare riferimento alle sezioni *Attivazione delle ottimizzazioni specifiche all'applicazione* e *Creazione di una configurazione personalizzata* in questo capitolo.

Proprietà - Schermo predefinito e 3Dlabs Wildcat II 5110
Generale
Scheda
Monitor
Diagnostica
Gestione colori
Configurazione Wildcat
Schermo Wildcat
Wildcat
AVVERTIMENTO:
Le Impostazioni di configurazione sono basate sull'ultima risoluzione dello schermo "applicata" sull'area del desktop, come segue:
1152 x 864 x 60Hz
Se questa non è l'area del desktop desiderata, applicarla prima di continuare con le Impostazioni di configurazione.
L'adattatore per la grafica Wildcat è ottimizzato per l'uso con:
Default 96 Plane Settings
Le impostazioni inesatte sono mostrate di seguito:
Sincronizza lo scambio del buffer a Sinc verticale
Numero massimo di visualizzazioni:
1
2
Informationi hardware
Configurazione vista
Assistente configurazione
OK
Annulla
Applica

Uso della scheda Schermo Wildcat

1. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Schermo Wildcat. La scheda fornisce i comandi per la modifica della risoluzione, l'intensità dei colori e la frequenza di aggiornamento. Per ulteriori informazioni inerenti alla finestra di dialogo fare riferimento alla sezione *Uso della scheda Configurazione Wildcat*.

2. Per modificare le impostazioni dei colori, fare clic su Calibrazione del colore. Inserire le modifiche nella finestra di dialogo omonima, quindi fare clic accettare le modifiche e chiudere il dialogo o fare clic su Annulla per chiudere il dialogo senza accettare i cambiamenti. Si passa quindi alla finestra di dialogo Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat.

Nota: L'opzione “Applica calibrazione del colore Gamma Solo per Windows 3D” è disponibile solo con Windows 2000. Windows NT consente invece di applicare la calibrazione Gamma a tutte le finestre (non solo a quelle3D).

3. Sulla finestra di dialogo delle Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat, fare clic su Configurare lo schermo per modificarne la modalità, selezionarne il tipo, e modificare la risoluzione e la frequenza di aggiornamento. Appena inserite le modifiche richieste, fare clic su OK per accettare la nuova configurazione e chiudere il dialogo. Si passa quindi alla finestra di dialogo Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat.
4. In Windows 2000, fare clic su OK sulla finestra di dialogo Proprietà schermo per accettare le modifiche. In Windows NT, ritornare alla pagina delle impostazioni e fare clic su OK per accettare le modifiche.
5. Se appare la richiesta, riavviare la workstation. La maggior parte dei cambiamenti verranno attuati senza il riavvio.

Nota: Per consultare un elenco delle risoluzioni diponibili per lo schermo, fare riferimento all'*Appendice A, Specifiche per l'uso*.

Per istruzioni utili alla modifica della risoluzione dello schermo, fare riferimento alla sezione seguente *Attivazione della visualizzazione Stereo*.

Per la configurazione del doppio schermo, fare riferimento alla sezione *Attivazione del doppio schermo in Windows 2000* in questo capitolo.

Attivazione della visualizzazione stereo

Se si collega un dispositivo alla porta stereo delle scheda Wildcat 5110, si dovranno modificare le impostazioni dello schermo per adottare tale visualizzazione. Per visionare l'illustrazione della porta per la visualizzazione stereo, fare riferimento al Capitolo 2, *Impostazione*.

1. Accertarsi che il dispositivo da utilizzare sia collegato alla porta di uscita stereo della scheda Wildcat 5110. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 2, *Collegare un dispositivo di visualizzazione sterescopico*.
2. Sulla scheda Schermo Wildcat sul dialogo Proprietà schermo, fare clic su Configurare lo schermo. Appare la finestra di dialogo Configurazione schermo.
3. Selezionare una delle modalità stereoscopiche dal menu Modalità di visualizzazione dal menu a tendina, e fare clic su OK. Si passa quindi alla finestra di dialogo Proprietà schermo.
4. Se appare il seguente messaggio: "Lo schermo selezionato non consente di visualizzare l'area del desktop corrente. Selezionare una nuova risoluzione prima di applicare i cambiamenti, fare clic su OK e selezionare una delle risoluzioni disponibili dall'elenco.
5. Fare clic su OK se la visualizzazione è quella adatta e si vorranno conservare le nuove impostazioni. La finestra di dialogo Proprietà Schermo viene quindi eliminata.
6. Fare clic su OK per accettare la nuova modalità di visualizzazione e chiudere la finestra di dialogo.

Nota: Disattivare la modalità stereoscopica se non si desidera utilizzarla in seguito. Per fare ciò, seguire i passi elencati in precedenza e selezionare visualizzazione monoscopica su Modalità schermo per disattivare la visualizzazione stereofonica.

Attivazione di Multiview e Genlock

Alcune schede Wildcat II 5110 dispongono del supporto addizionale Multiview per il bloccaggio dei fotogrammi e della percentuale per diverse workstation. Il supporto facoltativo Genlock consente di sincronizzare la temporizzazione dello schermo ad una origine di temporizzazione esterna.

Nota: Per utilizzare Multiview, la scheda Wildcat II 5110 e l'applicazione in uso dovranno supportarlo entrambi. Per informazioni inerenti all'ordinazione dei cavetti, fare riferimento al sito di Supporto web al seguente indirizzo: http://www.3dlabs.com.

Attivazione di Multiview

1. Inserire un estremo del cavetto protetto RJ12 nella porta di uscita di Multiview della prima workstation. Questa workstation è quella "Principale" (master).
2. Inserire l'altro estremo del cavetto nella porta di entrata di Multiview della seconda workstation. Questa workstation diviene quella "Secondaria" (slave).
3. Se si collegano diverse workstation, continuare a collegarle utilizzando la stessa sequenza descritta in precedenza. L'ultima workstation chiude i collegamenti e dispone di un cavetto inserito nella porta di entrata.

Conferma del rilevamento dei cavetti multiview

1. Dal menu Avvio della/e workstation secondaria/e, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo.
2. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni.
3. Se si utilzza Windows NT 4.0, saltare al passo 4, Nella scheda Impostazioni di Windows 2000, fare clic su Avanzate. Appare il dialogo Proprietà avanzate.
4. Fare clic sulla scheda Schermo Wildcard, quindi su Multiview.
5. In informazioni di Multiview, I cavetti di input appariranno identificati come Rilevati su Informazioni Multiview.

Attivazione di genlock

1. Collegare l'origine del temporizzatore esterno alla porta di entrata di Genlock su Principale (master).
2. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo
3. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni.
4. Sulla scheda Impostazioni, fare clic su Avanzate. Appare il dialogo Proprietà avanzate.
5. Fare clic sulla scheda Schermo Wildcard, quindi su Multiview.
6. Su Configurazione Genlock, selezionare Attiva.
7. Selezionare l'origine del segnale dal menu a tendina Origine.
8. Selezionare Risposta margine del segnale, Percent. Bloccaggio del segnale, e Offset di Allineamento dei pixel appropriati per l'applicazione in uso e l'impostazione hardware. Fare clic su Applica.

> Nota: Per una corretta gestione di Genlock, alcuni schermi richiedono degli inserimentio per i file di temporizzazione personalizzati. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione fornita alla consegna con lo schermo.

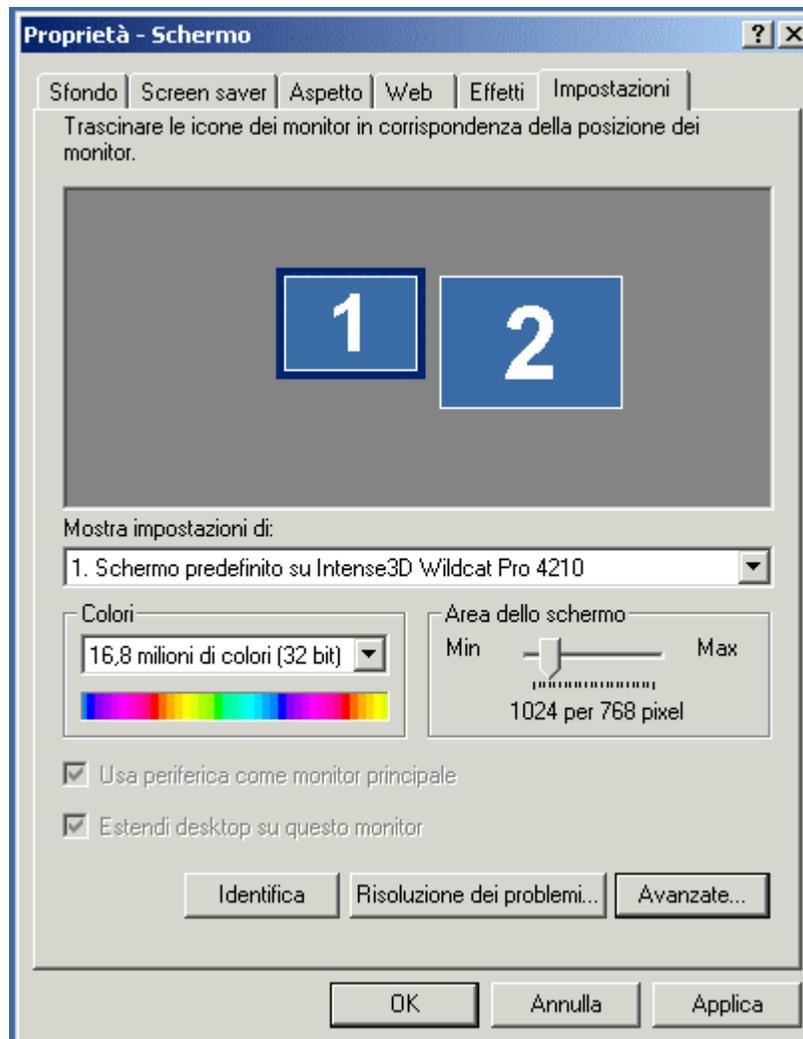
Configurazione del doppio schermo con Windows 2000

La scheda Wildcat II 5110 supporta la visualizzazione a doppio schermo per Windows 2000. Ciò consente di collegare alla scheda due schermi VGA che consentono di allargare l'area di visualizzazione.

> Nota: Questa caratteristica è disponibile solo con le workstation che girano su Windows 2000. Prima di attivare la funzionalità per il doppio schermo, collegare il secondo schermo alla porta dello schermo secondario (per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Connessione allo schermo*.)

Attivazione della funzionalità a due schermi in Windows 2000

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo
2. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni.
3. Sulla scheda Impostazioni, fare clic su Avanzate. Appare il dialogo Proprietà avanzate.
4. Fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, quindi su Massimo numero di schermi, e selezionare 2.
5. Fare clic su Applica.
6. Fare clic su Si per riavviare la workstation.

7. Collegare in secondo schermo, se non lo si è già fatto in precedenza, ed attivare l'alimentazione elettrica. Sullo schermo principale appare la sequenza di avvio. Se la spia per l'alimentazione elettrica non è attiva o la sequenza di avvio non appare sul monitor, passare al Capitolo 4, *Ricerca di problemi*.
8. Avviare Windows 2000 ed entrare nel sistema utilizzando con un conto amministrativo.
9. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo
10. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni. Lo schermo mostra un'icona etichettata come 1 (per principale) e 2 (per secondario).
11. Evidenziare lo schermo 2 e fare clic su "Estendi il desktop Windows in questo schermo."
12. Trascinare le icone dello schermo per farle corrispondere alla disposizione fisica degli schermi.

Modifica dei colori o della risoluzione per gli schermi

1. Fare clic sull'icona per lo schermo desiderato o selezionarlo dal menu a tendina in Schermo.
2. Inserire le modifiche desiderate ai Colori o all'area dello Schermo, mantenendo selezionato lo schermo da modificare.
3. Selezionare l'altra icona o selezionare lo schermo dal menu a tendina in Schermo per modificare il colore o la risoluzione del secondo schermo.

Nota: Qualunque modifica inserita in Proprietà avanzate effezionerà entrambi gli schermi.

Ottimizzazione del driver Wildcat II 5110

Per informazioni inerenti al supporto per l'ottimizzazione dell'applicazione in uso, fare riferimento alla manualistica fornita con l'applicazione in uso. Se l'applicazione in uso supporta le configurazioni ottimizzate, si può selezionare di attivare le configurazioni fornite dal produttore dell'applicazione o se ne può creare una propria.

Attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione

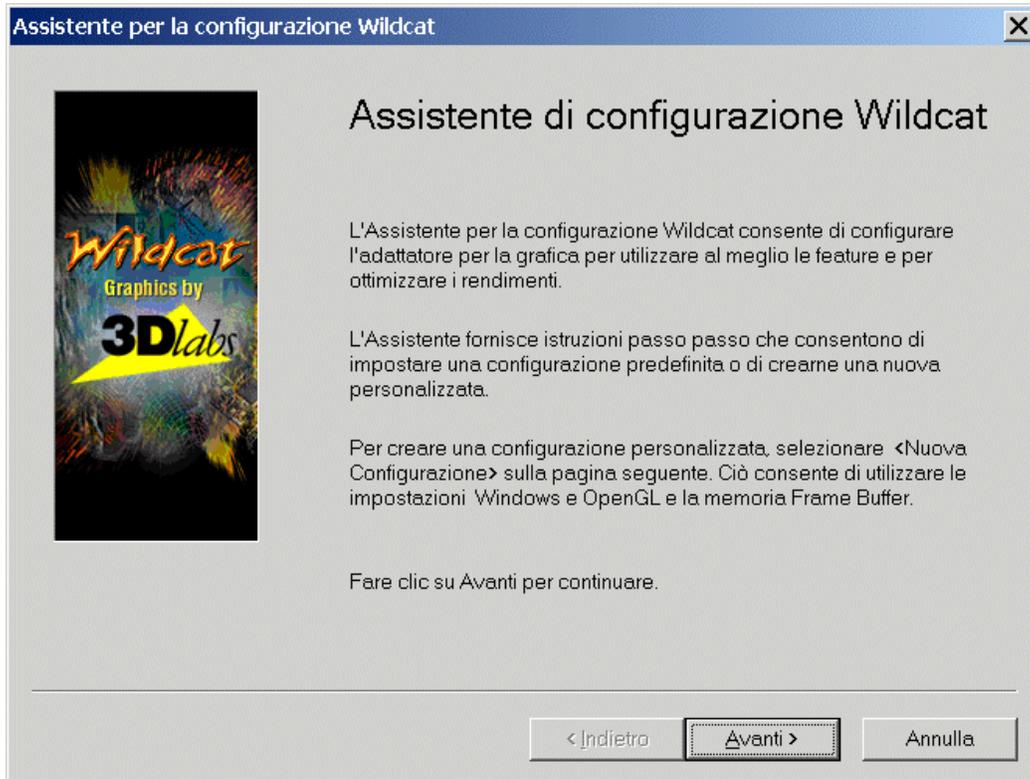
1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo In Windows NT 4.0, fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. In Windows 2000, seguire le stesse indicazioni; quindi fare clic sulla scheda Impostazioni, e su Avanzate.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Se l'applicazione in uso supporta le configurazioni ottimizzate, selezionare quella per l'applicazione dal menu a tendina Configurazione e fare clic su Avanti per visualizzare un sommario della configurazione.
4. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione e chiudere l'Assistente, o fare clic su Annulla per chiudere l'Assistente senza salvare le modifiche.

Nota: La configurazione già impostata dal produttore non può essere modificata. Se si desidera utilizzare una (ma non tutte) le funzioni della configurazione del produttore, si dovrà creare una configurazione personalizzata. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Creare un'ottimizzazione personalizzata*.

Attivare le ottimizzazioni Direct3D

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo In Windows NT 4.0, fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. In Windows 2000, seguire le stesse indicazioni; quindi fare clic sulla scheda Impostazioni, e su Avanzate.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Dal menu a tendina di configurazione, selezionare Impostazioni Direct3D personalizzate, e fare clic su Avanti.

Nota: La configurazione Wildcat II 5110 per Direct3D utilizzerà tutta la memoria esterna allo schermo disponibile.

4. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione e chiudere l’Assistente, o fare clic su Annulla per chiudere l’Assistente senza salvare le modifiche.

Creare una ottimizzazione personalizzata

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo In Windows NT 4.0, fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. In Windows 2000, seguire le stesse indicazioni; quindi fare clic sulla scheda Impostazioni, e su Avanzate.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Selezionare Nuova configurazione sul menu a tendina, e fare clic su Avanti.
4. Inserire il nome della nuova configirazione, e selezionare la configurazione da utilizzare come modello per la configurazione personalizzata.
5. L'Assistente condurrà attraverso il prcesso di personalizzazione del driver. Appena terminato, fare clic su Finisci per visualizzare il Sommario della configurazione.
6. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione, o Annulla per chiudere l'Assistente.

CAPITOLO 4 – RICERCA DEI PROBLEMI

Ricerca dei problemi

Se si notano dei problemi con l'uso della Scheda di accelerazione della grafica Wildcat II 5110 di 3Dlabs, alcune delle soluzioni sono elencate in seguito. Inizialre il processo di risoluzione con la soluzione più semplice e passare man mano a quelle più complesse.

Risoluzione dello schermo e della visualizzazione

Problema: Lo schermo è privo di immagini, o l'immagine appare distorta, o più piccola del normale.

Soluzione: Se lo schermo è privo di immagini, accertarsi che il sistema in uso e lo schermo siano correttamente collegati. Il cavetto di alimentazione è correttamente collegato? Verificare la manualistica inerente ad ogni componente per l'uso corretto dei connettori dell'elettricità e degli interruttori.

Soluzione: Accertarsi che il cavetto dello schermo sia correttamente collegato ai connettori sulla scheda Wildcat II 5110. per ulteriori informazioni, fare riferimento al *Capitolo 1 – Installazione*.

Soluzione: La scheda non è correttamente collocata nello slot AGP Pro. Rimuoverla e installarla di nuovo, come descritto nel *Capitolo 1 – Installazione.* Utilizzare il polsino anti statico durante l'apertura e il trasferimento della scheda.

Soluzione: Utilizzare l'opzione Ultima configurazione valida in Windows NT, o riavviare Windows 2000 nella modalità Sicura e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportate. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Soluzione: Riavviare il sistema in Modalità VGA/Sicura per verificare la corretta configurazione delle proprietà di visualizzazione dello schermo. Se l'impostazione del software appare corretta, utilizzare uno schermo identico a quello in uso per determinare se i problemi provengono dalla workstation. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Problema: Le prestazioni o le risoluzioni disponibili per la scheda Wildcat II 5110 non rientrano nelle aspettative.

Soluzione: Il driver della scheda Wildcat II 5110 non è stato installato completamente, o uno dei file è corrotto. Installare nuovamente il driver.

Soluzione: La selezione delle impostazioni dello schermo non è compatibile con le applicazioni della grafica 3D. Per consultare un elenco di risoluzioni compatibili, fare riferimento alla scheda Schermo Wildcat nel pannello di controllo di 3Dlabs.

Soluzione: Lo schermo selezionato non è corretto per il tipo di specifiche disponibili. Nella scheda Schermo Wildcat, selezionare il tipo e il fornitore dall'elenco. Se il tipo e/o il fornitore non solo elencati, consultare la manualistica del monitor per delle alternative possibili.

Soluzione: Utilizzare l'opzione Ultima configurazione valida in Windows NT, o riavviare Windows 2000 nella modalità Sicura e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportate. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Diagnostica

I programmi di Utility per la diagnostica per la verifica della scheda e le istruzioni d'uso sono disponibili dal rivenditore del computer.

Risoluzione dello schermo utilizzabile

Il sistema utilizza la modalità VGA se il driver per lo schermo non è avviato. Tale modalità viene usata inizialmente con l'installazione del driver dello schermo e per correggere le possibili inconvenienze. Se si seleziona una risoluzione inesatta, fare riferimento alle seguenti procedure per ottenere quella giusta.

Utilizzare l'ultima configurazione valida in Windows NT

Premere CTRL+MAIUSC+CANC senza rientrare in Windows NT. Attendere invece per la chiusura completa del computer; riavviarlo quindi selezionare Ultima configurazione valida per utilizzare la configurazione già validata in precedenza.

1. Riavviare il sistema.
2. Premere la *barra spaziatrice* alla richiesta: Premere la barra spaziatrice per richiamare il menu **Ultima configurazione valida.**

Nota: Se questa opzione non risolve i problemi associati allo schermo, riavviare il sistema in modalità VGA e resettare la configurazione alla risoluzione 640 x 480, e a 60Hz per la Frequenza di aggiornamento. Riavviare quindi Windows NT nella normale modalità (non VGA).

Avvio in modalità Sicura in Windows 2000

Premere CTRL+MAIUSC+CANC senza rientrare in Windows 2000. Arrestare invece il sistema e riavviarlo in modalità Sicura per selezionare una nuova risoluzione o per installare un nuovo driver per la grafica.

1. Riavviare il sistema.
2. Appena appare la schermata d'avvio, premere il tasto F8 per entrare nel menu delle opzioni avanzate.
3. Selezionare la modalità Sicura, quindi premere Avvio per ritornare alla schermata d'avvio.

Nota: Se questa opzione non risolve i problemi associati allo schermo, riavviare il sistema in modalità VGA e resettare la configurazione alla risoluzione 640 x 480, e a 60Hz per la Frequenza di aggiornamento. Riavviare quindi Windows NT nella normale modalità (non VGA).

Determinare un'unità difettosa

1. Salvare e chiudere i file, e uscire dal sistema operativo.
2. Scollegare l'alimentazione elettrica dallo schermo e dalla workstation.

Importante: Scollegare l'alimentazione elettrica per la workstation prima di collegare o scollegare i cavi.

3. Verificare e resettare le schede e i collegamenti per i cavi, come richiesto.
4. Attivare l'alimentazione per lo schermo. Se la spia per l'attivazione dello schermo rimane inattiva, fare riferimento alla sezione della Guida in questa sezione.
5. Attivare l'alimentazione per l'unità di base. Se la spia per l'attivazione dell'unità di base è inattiva, o se il l'indicazione sonora per la BIOS indica un funzionamento difettoso, fare riferimento alla sezione di Assistenza.

Installare di nuovo il driver dello schermo

Nota: Si deve disporre dei driver corretti per Windows NT 4.0 o Windows 2000. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al file README.TXT posto nei dispositivi di consegna.

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, fare riferimento alla documentazione ed alla Guida in linea di Windows NT o di Windows 2000.

Se si reinstalla il driver Wildcat 5110, rimuovere per prima il driver precedente.

Rimuovere il driver esistente Wildcat II 5110 in Windows NT

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. Sul dialogo della scheda Installa/Disinstalla del dialogo Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare Wildcat II 5110 Display Driver e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su SI e seguire i messaggi successivi.

Installare di nuovo il driver in Windows NT

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Inserire il dischetto/CD di consegna.
3. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Visualizzazione e fare clic sulla scheda di Impostazione.
4. Fare clic su Tipo di schermo, fare clic su Cambia.
5. Sul dialogo Cambia schermo, fare clic su Disco driver.
6. Nella casella di dialogo Installa dal disco, digitare la directory del dischetto/CD di consegna.
7. Sul dialogo Cambia schermo, verificare che il driver Wildcat 5110 sia evidenziato, quindi fare clic su OK.
8. Fare clic su SI se si richiede di installare un driver di terze parti. I file verranno copiati dal dischetto/CD di consegna.
9. Appena terminata la copia dei file, appare un messaggio che indica il termina dell'installazione. Fare clic su OK.
10. Fare clic su Chiudi per uscire dal dialogo.
11. Fare clic su Chiudi per uscire la Proprietà Schermo.
12. Appena appare il messaggio che richiede di avviare il sistema, rimuovere il dischetto o il CD e fare clic su SI. Fare clic su Si per riavviare la workstation.
13. Appena rientrati in ambiente NT, appare un messaggio che dichiara che il nuovo driver è installato e che si dovrà usare l'opzione Schermo sul Pannello di controllo per selezionare la risoluzione desiderata. Fare clic su OK.

Rimuovere un driver in Windows 2000

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver dello schermo Wildcat II 5110 e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Si e seguire i messaggi successivi.
5. Fare clic su OK appena la rimozione del driver è stata completata, e riavviare il sistema se richiesto.

Installare di nuovo il driver in Windows 2000

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Schermo Su Sistema, fare clic sulla scheda Hardware.
3. Fare clic su Gestione periferiche, quindi su Adattatore per lo schermo, e selezionare Wildcat II 5110.
4. Fare clic con il pulsante destro su Wildcat II 5110, selezionare Proprietà, quindi fare clic si Aggiorna driver.
5. Appare l'Assistente Aggiorna driver di periferica. Fare clic su Avanti.
6. Su Installa driver di periferica per l'hardware, fare clic su "Ricerca un driver adatto per il mio dispositivo (raccomandato)", e fare clic su Avanti.
7. Su Trovare i file del driver, accartarsi che la locazione giusta sia selezionata, e che il Dischetto 1 per il driver sia caricato nell'unità; quindi fare clic su Avanti. L'Assistente ricercherà i file di installazione del driver.
8. Su Risultati della ricerca dei file del driver, fare clic su Avanti per avviare l'installazione.
9. Inserire il Dischetto 2 appena richiesto, e fare clic su Avanti per continuare con l'installazione.
10. Appena installato il driver, fare clic su Finisci per chiudere l'Assistente.

Importante: Windows 2000 riconosce le doppie pipeline come due dispositivi. Ripetere i passi 4 – 10 per completare l'installazione.

11. Se si richiede di riavviare il computer, rimuovere il dischetto dall'unità e fare clic su Si'.

Informazioni in linea

Se una risoluzione al problema riscontrato non è inclusa tra quelle qui elencate, fare riferimento all'elenco FAQ Troubleshooting sul sito http://www.3dlabs.com/support, o contattare il proprio fornitore.

APPENDICE A – SPECIFICHE PER L'USO

A Specifiche per l'uso

<table>
<tr><th colspan="3">Generale</th></tr>
<tr><td>Produttore</td><td colspan="2">3Dlabs</td></tr>
<tr><td>Numero del modello</td><td colspan="2">Wildcat II 5110</td></tr>
<tr><th colspan="3">Funzionalità</th></tr>
<tr><td>Sistema</td><td colspan="2">NOTA: Se la scheda è stata ordinata come parte di un sistema completo, è già stata configurata alla consegna.</td></tr>
<tr><td>Interfaccia</td><td colspan="2">AGP Pro 50</td></tr>
<tr><td>Controllore per la grafica</td><td colspan="2">Tecnologia del chipset Wildcat II ad alta velocità</td></tr>
<tr><td>Velocità DAC</td><td colspan="2">300 MHz</td></tr>
<tr><td>Velocità (doppia pipeline)</td><td colspan="2">• Frame buffer: 128 bit per pipeline
• Bufferi di finitura 64 bit per pipeline
• DirectBurst: 64 bit</td></tr>
<tr><td>Connettori</td><td colspan="2">• MiniDIN stereo di uscita sinc a 3 piedini
• Connettore D a 15 piedini
• Porta di uscita per lo schermo digitale compatibile DVI-I (funzionalità DVI-D)
• Connettore BNC (facoltativo)
• Due jack modulari a 6 piedini (facoltativo)</td></tr>
<tr><td>Interrupt</td><td colspan="2">• Assegnato PCI
• Interrupt A per Wildcat 5110</td></tr>
<tr><td>Canali DMA</td><td colspan="2">• AGP 4X o 2X</td></tr>
<tr><td>Memoria dello schermo</td><td colspan="2">• Frame buffer: 64 MB
• Bufferi di finitura 64 MB
• DirectBurst: 16 MB</td></tr>
<tr><td>Prestazioni 3D</td><td colspan="2">NOTA: LE CIFRE RIFLETTONO I MASSIMI VALORI DI FREQUENZA DELLE PRESTAZIONI HARDWARE. I DATI POSSONO VARIARE RISPETTO ALLE APPLICAZIONI UTILIZZATE.
• Triangoli ombreggiati 3D Gourad, buffer Z 15.2 M Tri/Sec
• Triangoli ombreggiati 3D Gourad, buffer Z, 25 pixel 9.7 Milioni Tri/Sec
• Vettori 3D, colore-solido, 10-pixel: 24.2 M Vett/Sec</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Dimensioni</td><td>Altezza</td><td>1.52"</td></tr>
<tr><td>Lunghezza</td><td>13.34"</td></tr>
<tr><td>Larghezza</td><td>4.28"</td></tr>
<tr><td>Slot richiesti</td><td>• Uno slot Pro 50
• Uno slot PCI (per il raffreddamento)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Alimentazione elettrica</td><td colspan="4">

- Non superiore ai 50 W
- Non superiore a 12.0V 100 mA
- Non superiore a 5,0V 1,1A
- Non superiore a 3,3V 13,1A

</td></tr>
<tr><td rowspan="26">Risolutione (per schermo)</td><td colspan="4">NOTA: LE RISOLUZIONI SUPPORTATE E LE FREQUENZE DI AGGIORNAMENTO VARIANO A SECONDO DELLO SCHERMO IN USO.</td></tr>
<tr><td>Risoluzioni dello schermo (bit per pixel)</td><td>Mass. frequenze di aggiorna-mento (Hz)</td><td>SuperScene AA</td><td>Stereo a fotogramma sequenziale</td></tr>
<tr><td>1280 x 1024</td><td>-</td><td>-</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1920 x 1440</td><td>60</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1856 x 1392</td><td>60</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1824 x 1368</td><td>75</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1792 x 1344</td><td>60</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1600 x 1200</td><td>85</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1280 x 960</td><td>85</td><td>-</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1152 x 864</td><td>85</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1024 x 768</td><td>85</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>800 x 600</td><td>85</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>640 x 480</td><td>85</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1920 x 1200</td><td>76</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1824 x 1128</td><td>75</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1792 x 1120</td><td>75</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1600 x 1024</td><td>76</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1440 x 900</td><td>90</td><td>-</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1280 x 800</td><td>90</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>2048 x 1152</td><td>75</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1920 x 1080</td><td>85</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1600 x 900</td><td>85</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>1520 x 856</td><td>90</td><td>-</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1360 x 766</td><td>90</td><td>-</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>1280 x 720</td><td>75</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
<tr><td>856 x 480</td><td>75</td><td>Si</td><td>Si</td></tr>
</table>

APPENDICE B – LICENZA DEL SOFTWARE

CONTRATTO DI LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA UN CONTRATTO TRA L'UTENTE FINALE E 3DLABS, INC. ATTRAVERSO L'USO DEL SOFTWARE FORNITO ASSIEME AL MANUALE O GIÀ INSTALLATO ALLA CONSEGNA SUL SISTEMA IN USO, E PER TALE SI ACCETTANO LE RESPONSABILITÀ PREVISTE DAI TERMINI E DALLE CONDIZIONI ELENCATE IN QUESTO CONTRATTO DI LICENZA. SE NON SI ACCETTANO TALI RESPONSABILITÀ, RICONSEGNARE QUESTO CONTRATTO DI LICENZA ASSIEME AL SOFTWARE NEL PACCHETTO DI CONSEGNA SIGILLATO, LA SCHEDA OXIGEN, LA RICEVUTA FISCALE E QUALUNQUE ALTRO ELEMENTO O PRODOTTO 3DLAB FORNITO A CORREDO, PRESSO IL RIVENDITORE PER OTTENERE UN RIMBORSO DELLE SPESE.

Licenza e limitazioni d'uso del software

Il SOFTWARE fornito alla consegna può incorporare ed includere, senza alcun limite, alcumi programmi di software in codice (leggibili per macchina) e la manualistica. L'uso del SOFTWARE potrà produrre delle FEATURE leggibili, incluse e non limitate alla manualistica, formati dei rapporti, menu, richieste acustiche e sequenze di tono. Tale SOFTWARE e FEATURE sono proprietà protette da copyright di 3Dlabs, Inc. e/o di proprietari terzi di altre licenze. 3Dlabs, Inc. e/o i proprietari terzi sono i titolari esclusivi del SOFTWARE (eccetto per i dispositivi di registrazione), FEATURE, copie e di proprietà intellettuali. I diritti di cui godete costituiscono una licenza d'uso e non un trasferimento di titolo di possesso o di proprietà intellettuali. Si consente di utilizzare sotto licenza non trasferibile, perpetua , non esclusiva e revocabile, una (1) copia del SOFTWARE e le FEATURE esclusivamente per scopo personale, sul computer sul quale il SOFTWARE è stato montato o installato all'origine. Non è lecito copiare il SOFTWARE o le FEATURE per qualunque scopo, (eccetto per una (1) copia del SOFTWARE come copia supplementare) se non espressamente specificato in questo CONTRATTO. Non è lecito decompilare, disassemblare ed in alcun modo (incluso, ma non limitato alla Guida, ed elementi meccanici o elettrici) invertire il programma, distruggere, disattivare, derivare regole di protocollo incorporate nel SOFTWARE o tentare in alcun modo di accedere ai codici sorgente del SOFTWARE o delle FEATURE, o di consentire a entità terze di svolgere quanto espressamente proibito. Con l'infrangere una delle condizioni di utilizzo stipulate in questo CONTRATTO, verrà automaticamente meno il diritto d'uso della licenza; ciò consente a 3Dlabs, Inc. di intraprendere qualunque azione legale a titolo di risarcimento. Non è lecito trasferire, prestare, noleggiare, distribuire o assegnare i diritti per il SOFTWARE, FEATURE o qualunque copia, o per qualunque tipo di documentazione senza l'approvazione per iscritto di 3Dlabs, Inc.

Garanzie limitate

3Dlabs, Inc. garantisce che il SOFTWARE e le FEATURE forniti sotto licenza in questo ACCORDO funzioneranno rispetto alle specifiche pubblicate da 3Dlabs, Inc. per l'uso con il sistema operativo utilizzato al momento dell'acquisto del SOFTWARE, o con il sistema su cui il SOFTWARE è stato montato o installato (GARANZIA) per un periodo di (90) giorni dopo la data di consegna, come evidenziato dalla ricevuta fiscale (PERIODO DI GARANZIA). Se il SOFTWARE o le FEATURE non sono conformi alle specifiche sovraindicate durante il PERIODO DI GARANZIA, si dovrà fornire una notifica per iscritto a 3Dlabs, Inc. e 3Dlabs, Inc. sostituirà o riparerà il SOFTWARE come sua unica opzione. 3Dlabs, Inc. non garantisce che l'uso del SOFTWARE o FEATURE sarà ininterrotto, o senza errori, e si dichiara quindi esente da qualsiasi danno risultante. LA PRESENTE GARANZIA È DA CONSIDERARSI ESCLUSIVA. È PERTANTO ESCLUSA QUALSIASI ALTRA GARANZIA ESPRESSA E IMPLICITA, COMPRESE EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ AD USI SPECIFICI. ALCUNI STATI O PAESI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE O L'ESCLUSIONE DI RESPONSABILITA' PER DANNI OCCASIONALI O DERIVATI E PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRA' APPLICATA.

Garanzia limitata

FATTA ECCEZIONE PER QUANTO STABILITO NELLA GARANZIA LIMITATA DI CUI SOPRA, 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS, INC. NON SARANNO OGGETTO DI QUALUNQUE IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, DI QUALUNQUE ORIGINE. QUESTA LIMITAZIONE SI APPLICHERÀ ANCHE SE 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS SONO INFORMATE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO I COSTI DI RIMBORSO PER 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS INERENTI A QUESTO CONTRATTO POTRANNO SUPERARE L'AMMONTARE PAGATO DALL'UTENTE FINALE [PER IL PRODOTTO O IL SOFTWARE]. CIÒ SERVE A LIMITARE I COSTI DI RIMBORSO 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS`ED È APPLICABILE MALGRADO QUALSIASI MANCANZA A UNO SCOPO ESSENZIALE DELLE GARANZIE LIMITATE QUI INDICATE. ALCUNI STATI O PAESI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE SOVRAINDICATA, PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRA' APPLICATA

Diritti limitati

L'uso, la duplicazione o la divulgazione da parte del governo statunitense sono soggetti alle limitazioni stabilite in questo Contratto ed indicate nelle normative dei comma ©(1) e ©(2) Commercial Computer Software – Clausola Restricted Rights, Sezione FAR 52.277-19 o ©(1)(ii) delle Rights in Technical Data e della clausola Computer Software alla Sezione DFARS 252.277-7013, come applicabile. Non pubblicati – diritti riservati rispetto alle leggi di copyright degli Stati Uniti. Titolare: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Revoca della licenza

L'utente finale può revocare la licenza in qualunque momento, distruggendo tutte le copie [unite o modificate] del SOFTWARE, FEATURE e del materiale fornito alla consegna. 3Dlabs, Inc. può revocare immediatamente la Licenza in caso di vostro inadempimento alle disposizioni del presente ACCORDO. In tal caso, l'utente finale dovrà distruggere immediatamente il SOFTWARE, le FEATURE, la manualistica, e tutte le copie, modifiche o combinazioni effettuate. Si riconosce che la mancata osservanza del presente ACCORDO comporterà dei danni irrimediabili a 3Dlabs, Inc. L'ACCORDO contiene per intero il Contratto tra le parti in questione relativamente all'argomento di cui in questa sede e sostituisce qualsiasi altro contratto o accordo precedenti o contemporanei, siano essi verbali o scritti.

Generale

Questo ACCORDO sarà governato dalle leggi internazionali dello stato della California, Stati Uniti, senza considerazione di altri termini legali o delle Convenzioni sulle vendite di beni delle Nazioni Unite. Se una sede giudiziaria o una qualunque giuristizione competente non ritiene perseguibile questo Accordo o qualunque sua parte, le specifiche dell'ACCORDO saranno perseguite al massimo termine consentito dalla legge come effezione dell'intento degli interessati, ed il resto dell'ACCORDO è pienamente valido ed applicabile. Per ulteriori infromazioni inerenti a questo ACCORDO, scrivere al seguente indirizzo: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

APPENDICE C – REGOLAMENTI

Dichiarazione di conformità

3Dlabs, Incorporated,
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
Telefono: 408-530-4700
Fax 408-530-4701
United States of America

dichiara per sua sola responsabilità che

il prodotto 3Dlabs Graphics Accelerator

a cio è finalizzata questa dichiarazione, indica che sì è conformi ai seguenti standard:

EN 55024:1998, comma 4.2.1
EN 55024:1998, comma 4.2.2
EN 55024:1998, comma 4.2.3
EN 55024:1998, comma 4.2.3.2
EN 55024:1998, comma 4.2.6
EN 55022:1994, comma 5
EN 55022:1994, comma 6
IEC950:1991, 2nd Edizione
EN60950:1992

a seguito della direttiva 89/336/EEC.
San Jose, California, Dicembre 1999

3Dlabs, Inc.

Attenzione Qualunque uso, procedura di installazione, modifica o procedura di manutenzione applicata eccetto come espressamente permesso dalle "istruzioni per l'uso" o approvata da 3Dlabs Inc. revoca la certificazione CE del prodotto in uso ed è perseguibile per legge.

3Dlabs, Incorporated,
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
Telefono: 408-530-4700
Fax 408-530-4701
United States of America

dichiara per sua sola responsabilità che

la scheda per l'acceleratore della grafica di 3Dlabs

rientra nelle specifiche del comma 15 del comitato FCC Le operazioni devono rispettare i seguenti canoni: 1) il dispositivo non potrà causare delle emissioni pericolose, e 2) deve ricevere qualunque altra emissione, incluse quelle che potranno causare risultati inattesi.

APPENDICE D – DEFINIZIONI E TERMINI

Definizioni e termini

AGP
Advanced Graphics Port. Bus per la grafica avanzato che consente di trasferire i dati molto più rapidamente del bus PCI.

Alpha Blending
Implica la creazione di oggetti trasparenti grazie ad un accoppiamento di pixel per simulare le caratteristiche di trasparenza di un oggetto. Con le informazioni alfa, l'oggetto può essere designato da totalmente trasparente ad opaco.

Antialias
Tecnica utilizzata per rimuovere i bordi seghettati da un oggetto in modo da farli apparire lisci. Ciò viene realizzato modificando gradualmente la tonalità e la saturazione dei pixel. (Vedi anche: SuperScene Antialias)

API
Application Programming Interface. L'API (Interfarccia di programmazione dell'applicazione) traduce le istruzioni dal programma dell'applicazione come comandi dei dispositivi specifici per il contriollore della visualizzazione sullo schermo, ovvero la scheda grafica.

Buffer Alpha
La porzione del frame buffer utilizzata per definire i valori di trasparenza di un pixel nel frame buffer. I dati sono utilizzabili per accoppiare il pixel del frame buffer con quello da disegnare, in modo da crearne uno composito.

Campionamento dei punti
Metodo di base di aggiunta della finitura ad un oggetto. Ciò non include il filtraggio delle finiture.

Campionatura a doppia linea
Processo di mappatura della finitura svolto utilizzando i filtri.

Correzione di prospettiva
Una funzione che consente di conservare le caratteristiche di finitura dell'oggetto 3D mentre si allontana dal visualizzatore verso lo sfondo.

CPU (Central Processing Unit)
L'elemento nel PC che esegue i programmi nella memoria principale.

DAC
Digital to Analog Converter (Convertiotore Digitale ad analogico).

Direct 3D
Prodotto API di Microsoft dedicato alla grafica 3D; è un componente di DirectX.

DirectX
Prodotto API di Microsoft sviluppato per accedere adiverse sezioni hardware del sistema.

Dithering (Retinatura)
Processo di conversione di un'immagine con una determinata profondità di bit ad una di profondità minore. Ciò consente di convertire i colori di un'immagine che non è visualizzabile utilizzando due o più colori che si avvicinano all'originale. Questo processo funziona grazie alla diversa associazione dei colori che viene percepita dall'occhio come un colore diverso.

Doppio buffer
Con questa funzionalità, le immagini vengono composte nel buffer di fondo e appaiono sullo schermo appena si è completato il disegno. Ciò risulta in un'animazione e rotazione dei modelli 3D e delle scene senza alcun tremolio.

Driver
Un driver è un programma di interfaccia specifico sviluppato per le comunicazioni tra l'applicazione, il dispositivo (ovvero la periferica della grafica) ed il sistema operativo.

Effetti atmosferici
Gli effetti derivati dall'aggiunta di uno o più livelli attorno ad un oggetto.

EVGA
Extended Video Graphics Array. EVGA gira sulle specifiche 1024 x 768.

Frame buffer
Il frame buffer a 24 bit, true-color, fornisce 8 bit per ogni uno dei colori principali rosso, verde, e blu. Ciò riporta una combinazione di 16,8 milioni di colori. Un secondo, o doppio buffer, consente invece di calcolare i pixel appena prima della visualizzazione in modo da rendere un'immagine liscia e senza distorsioni.

Gamma
Una corva che rappresenta entrambi il contrasto e la lucentezza di un'immagine. La modifica della forma della curva cambia l'output del colore RGB. (Da non comparare con GLINT Gamma, ovvero il dispositivo di elaborazione della geometria di 3Dlabs.)

Geometria
Nello stadio intermedio della pipeline 3D, la geometria determina la posizione dell'oggetto e la cornice di riferimento del visualizzatore in relazione all'oggetto.

Heidi
L'interfaccia API è stata sviluppata da Autodesk per essere utilizzata con i propri prodotti, per esempio 3D Studio MAX e AutoCAD.

Indicazione di profondità
L'indicazione di profondità (Depth cueing) è una tecnica utilizzata per fornire una falsa percezione della profondità. Per fare ciò, la parte dell'oggetto più distante viene mostrata con un'intensità minore.

Mappaggio della finitura:
Una tecnica che consente di "avvolgere" o "incollare" le immagini della grafica 2D attorno ad una primitiva 3D. Le correzioni di prospettiva ed i calcoli delle luci migliorano il realismo del rendering.

MIP-Mapping (per l’elaborazione della finitura)
Una funzione che fornisce delle immagini fotorealistiche avvolgendo i bitmap 2D attorno ad oggetti 3D che più si avvicinano alla finitura dell'oggetto. MIP-Mapping consente di utilizzare diverse versioni di una finitura per oggetti di diverse dimensioni. Consente inoltre di elaborare più velocemente le finiture perché non le si dovrà scalare in tempo reale.

Ombreggiatura Gouraud
Questo metodo di ombreggiatura, più complesso di quello pìatto, mostra dei cambiamenti soffusi dei colori su un oggetto. L'ombreggiatura Gouraud viene sviluppata con l'aggiunta dei pixel in una scala graduale di colori.

Ombreggiatura piatta
Il metodo di ombreggiatura più semplice. Ad ogni trialgolo viene assegnato un colore; ciò risulta in un'apparenza sfaccettata della superficie.

OpenGL
Libreria standard di settore delle funzioni avanzate per la grafica 3D sviluppata da Silicon Graphics, Inc.

Pipeline
Strumento hardware di base per l'accelerazione delle elaborazioni.

Pixel
L'elemento indirizzabile più piccolo della visualizzazione di un tubo catodico. Più semplicemente, i punti che compongono l'immagine sullo schermo.

Profondità del bit
Un altro modo di descrivere il numero di colori disponibili. Una profondità 8 per il bit del colore equivale a 256 colori, una di 16 (15 bit di colore più un 1 bit di overlay) riportano 32,768 colori, mentre 32 bit (ovvero 24 bit RGB più 8 bit di overlay) riportano 16,7 milioni di colori. Quest'ultimo è spesso definito come True color.

RAMDAC
Componente finale del sottosistema della grafica che traduce un'immagine digitale in una rappresentazione analogica.

Rasterizzazione
Metodo di riempimento con i colori per tutti i pixel racchiusi dai vertici.

Rendering
Il passo finale e più rigoroso nel pipeline 3D durante il quale si applica l'ombreggiatura, finitura ecc… all'oggetto.

RISC
Reduced Instruction Set Computing.

Ritaglio
Rimozione di elementi o di sezioni non contenute nell'area di visualizzazione attiva.

Scheda dell’acceleratore della grafica
L'acceleratore della grafica svolge delle funzioni 3D nell'hardware, eliminando in tal modo l'uso ripetitivo della CPU per operazioni complesse con intense richieste di memoria. Ciò aumenta la velocità di elaborazione e le prestazioni.

Schermo piatto digitale
Schermo piatto digitale che utilizza un cavetto di collegamento digitale (piuttosto di quello analogico) per trasferire i dati sullo schermo. Questo tipo di schermo elimina alcuni inconvenienti. Occupa infatti meno spazio degli schermi tradizionali.

SDRAM
Synchronous Dynamic Random Access Memory (SDRAM) è una soluzione di risparmio che migliora la larghezza di banda da/alla memoria, migliorando in tal modo le prestazioni della grafica.

SDTP
Super Desktop Publishing. SDTP gira sulle specifiche 1600 x 1200.

SGRAM
Synchronous Graphics Random Access Memory consente la scittura dei dati in una sola operazione, invece di utilizzare una sequenza (più lenta) di diverse operazioni. Gestisce inoltre i riempimenti delle immagini in avanti ed in fondo allo schermo.

Stencil Buffer
Simile alla funzione stipple masking, stencil buffer assiste alla creazione degli effetti trasparenti.

Stipple masking
Un tecnica che crea degli effetti di trasparenza spaziale riportando un rendering dell'oggetto attraverso l'uso di diverse campiture.

Streaming SIMD
Un insieme di istruzioni sviluppato da Intel per i sistemi basati sugli elaboratori Pentium III. La funzione Streaming SIMD consente di migliorare la trasformazione dei vertici e la luminosità, ed altre operazioni.

SuperScene Antialias)
SuperScene antialiasing (*vedi Antialiasing*) è una versione migliorata della tecnica di multisampling ed offre un antialias reale e multisample di tutte le primitive *OpenGL* in una scena. SuperScene Antialiasing è una funzione offerta esclusivamente dagli acceleratori per la grafica Wildcat II 5110.

Supporto per risoluzioni multiple
La capacità di supporto di risoluzioni multiple sullo schermo.

SVGA
Super Video Graphics Array. SVGA gira sulle specifiche 800 x 600.

Tassellazione
La parte iniziale della 3D pipeline laddove gli oggetti vengono rappresentati utilizzando una serie di triangoli.

Trasformazione
La modifica di rotazione, dimensione, posizione, e della prospettiva di un oggetto nello spazio 3D.

Trasparenza
La funzione fa riferimento al rendering degli oggetti trasparenti (non opachi). La trasparenza viene normalmente realizzata su un sistema di dendering poligonale utilizzando una trasparenza screen door (a maglie fini) o con un alpha blending.

Vettori/secondo
Le linee disegnate per ogni secondo.

VGA
Video Graphics Array. VGA gira sulle specifiche 640 x 480.

VHR
Very High Resolution. VHR gira sulle specifiche 1280 x 1024.

VRAM
Video Random Access Memory è un tipo di memoria RAM costosa ed estremamante rapida, utilizzata per la visualizzazione sulle schede grafiche di alta fascia.

VRML
Virtual Reality Modeling Language.

Z-Buffer
Denominato anche come Depth Buffer, Z-Buffer si riferisce ad una regione della memoria contenente il componente di profondità di un pixel. Viene utilizzata, per esempio, per eliminare le superfici nascoste dall'immagine.